

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-70651

(P2001-70651A)

(43)公開日 平成13年3月21日(2001.3.21)

(51)Int.Cl.⁷

識別記号

F I

データコード(参考)

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/10

2 C 0 0 1

13/00

13/00

F

J

審査請求 未請求 請求項の数3 O L (全 5 頁)

(21)出願番号

特願平11-250220

(22)出願日

平成11年9月3日(1999.9.3)

(71)出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72)発明者 田平 宏一

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72)発明者 岡本 純

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74)代理人 100063130

弁理士 伊藤 武久 (外1名)

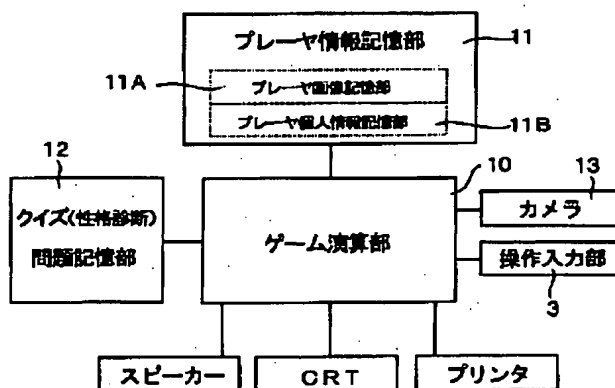
Fターム(参考) 2C001 AA11 BC10 CA09

(54)【発明の名称】 ゲーム装置

(57)【要約】

【課題】何度プレイしても実質上同じクイズに遭遇しにくいクイズ形式のゲームを包含したゲーム装置を提供することである。

【解決手段】複数のクイズを記憶するクイズ記憶部12と、複数の登録者における個人データ、クイズに対する回答等を記憶する情報記憶部11とを有し、ゲーム演算部10は、その情報記憶部11に記憶された登録者の個人データおよび回答に関するクイズを出題する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 クイズ形式のゲームプログラム等を包含するゲーム演算部と、プレイヤーに対してクイズ等の表示を行う表示部とを具備するゲーム装置において、複数のクイズを記憶するクイズ記憶部と、複数の登録者における個人データ、クイズに対する回答等を記憶する情報記憶部とを有し、前記ゲーム演算部は、該情報記憶部に記憶された登録者の個人データおよび回答に関するクイズを出題することを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 請求項1に記載のゲーム装置において、プレイヤーを撮影する撮影手段とを設け、該撮影手段によって撮影された画像が個人データの一部として前記情報記憶部に記憶されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 請求項1または2に記載のゲーム装置において、前記情報記憶部にはプレイヤーが選択的に登録者となつて、個人データおよびクイズの回答等が記憶されることを特徴とするゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、クイズ形式のゲームプログラム等を包含するゲーム演算部と、プレイヤーに対してクイズ等の表示を行う表示部とを具備するゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、クイズ形式のゲーム装置としては、表示部であるディスプレイ上に一般的なクイズ、例えば世界の首都名、映画に主演した俳優名等が択一形式で次々と表示され、所定時間内におけるプレイヤーが正解によって獲得した得点を競ったり、クイズに正解する毎に進むべき道が現れるようになっていて、ゲームオーバーまでに目的地に到達できるかを競うゲーム装置がある。

【0003】このようなゲーム装置は、その内容が様々であるが、メインであるクイズは予め多数用意されており、プレイ時にはその中の数問がランダムに選択されるように構成されている。そして、クイズ自体は回答が1つで不変であるものが殆どであった。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記した従来のクイズ形式のゲーム装置は、複数回プレイすると、同じクイズが出題される可能性があるという不具合があった。かかる不具合を解消するには、クイズを無数用意して同じクイズが出題されないようにするか、クイズを定期的に入れ替えることが考えられるが、実際には実施が困難である。よって、従来のクイズ形式のゲーム装置では出題がランダムに選択されるように構成上、同じクイズに遭遇することが避けられなかった。

【0005】本発明は、上記した従来の事情に鑑み、何度プレイしても実質上同じクイズに遭遇しにくいクイズ形式のゲームを包含したゲーム装置を提供することを課題

としている。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明は、クイズ形式のゲームプログラム等を包含するゲーム演算部と、プレイヤーに対してクイズ等の表示を行う表示部とを具備するゲーム装置において、複数のクイズを記憶するクイズ記憶部と、複数の登録者における個人データ、クイズに対する回答等を記憶する情報記憶部とを有し、前記ゲーム演算部は、該情報記憶部に記憶された登録者の個人データおよび回答に関するクイズを出題することを特徴としている。

【0007】なお、本発明は、プレイヤーを撮影する撮影手段とを設け、該撮影手段によって撮影された画像が個人データの一部として前記情報記憶部に記憶されると、効果的である。さらに、本発明は、前記情報記憶部にはプレイヤーが選択的に登録者となつて、個人データおよびクイズの回答等が記憶されると、効果的である。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。図1は、本発明に係るゲーム装置の一例を示す斜視図である。

【0009】図1において、ゲーム装置本体1には中央上部に表示部としてディスプレイ2が配置され、ディスプレイ2の手前にはプレイヤーが操作する操作入力部3が設けられている。該操作入力部3には、入力手段としてクイズの回答選択等や写真撮影のための操作レバー4と操作ボタン5が配設されている。この場合、2人が同時にプレイできるように、操作レバー4と操作ボタン5は2組設けられている。なお、符号6はコイン投入部、7はプリント用紙の排出口である。

【0010】ゲーム機本体1内には、図示していないが、プレイヤーを撮影する撮影手段としてのカメラ、ゲーム結果や撮影画像をプリントする印刷手段、ゲームプログラムがストアされたゲーム制御部が設けられており、図2は本ゲーム装置の制御部におけるシステムブロック図である。

【0011】図2において、符号10は本ゲーム装置を制御するゲーム演算部、11はプレイヤーの情報を記憶する情報記憶部、12は複数、例えば50問程度のクイズが記憶されたクイズ記憶部であり、クイズ記憶部12に記憶されているクイズはプレイヤーの趣味、趣向や、ある事態に遭遇したときの行動について問うパーソナルな問題で、性格判断の要素を含んだものであり、回答が1つで不変のクイズは含まれていない。また、情報記憶部11にはカメラ13によって撮影された画像を記憶する画像記憶部11Aと、プレイヤーの年齢やニックネーム、クイズに対する回答等のデータを記憶するデータ記憶部11Bとを有している。この情報記憶部11には、常時、多数の登録者の画像、ニックネーム、性別、年齢の個人データと、クイズに対する回答、および登録者の

メッセージが記憶されている。

【0012】次に、上記ゲーム演算部10により制御されるゲームの進行の一例を、図3のフローチャートに基づいて説明する。所定のコインをコイン投入部6に入れると、ゲームが開始される。まず、ディスプレイ2にプレイする人数を選択する選択画面（図示せず）が表示され、1人プレイか2人プレイかを選択し、2人プレイの場合、同性かカップルかを選択する（ステップ1）。このステップ1の選択において、1人、または同性の2人の場合、1人ずつニックネームを所定文字数以内で入力し（ステップ2）、さらに性別を入力する（ステップ3）。次に、情報記憶部11に記憶されているプレイヤーと異性の登録者を、十数名によるチームとして、数チーム、例えば2または3チームがディスプレイ2を介して紹介され、プレイヤーはその中の1チームを選択する（ステップ4）。チームの表示は、チーム全員の顔写真がマトリックス状に表示がされるだけであるが、チームが選択されると、そのチームの登録者の1人1人について顔写真とニックネーム、年齢、メッセージが表示され、その中から1人を選択する（ステップ5）。このとき、1チームに15人程度登録されている場合、数名だけ顔写真を隠しておき、その中の1枚がチームの人気第1位の人を入れておくと、ゲーム性が高められて面白さが増す。なお、以後の説明においてステップ5でプレイヤーに選択された登録者を選択者と称す。

【0013】このようにして、選択者を決定すると、プレイヤー自身の写真撮影を行う（ステップ6）。写真撮影を終えると、選択者がクイズに対してどのような回答をしたか問うクイズが出題され、プレイヤーはそれに答える（ステップ7）。このときのクイズは、例えば、「あなたが可愛がっていた会社の後輩があなたに内緒であなたのライバル会社の男と楽しく飲んでるのを発見。その後あなたははどうする？」という問題で、それに対し「①見て見ぬ振りをして去る。②翌日以降小出しに嫌みを言う。③ショック！でも翌日はいつも通りにする。④自分に落ち度があったか振り返る。⑤いきなり感情的にならず、いつも通り。⑥自身喪失。翌日後輩とは距離をおく。⑦偶然だろうと気にしない。⑧寝返ったか詮索する。⑨ショックを受け、仕方ないとあきらめる。」の選択肢があり、このような問いは1人1人回答が異なる。そこで、プレイヤーは選択者の顔写真、データやメッセージから、どのように答えたかを推理して回答するになる。したがって、従来のクイズ形式ゲーム機のように、同じクイズが出題されることは実質上なくなり、顔を印象やメッセージ等から答えを推理するというまったく新しいクイズを提供することができる。しかも、その元となるクイズは多数用意したり、クイズの定期的補充したりする必要もないので有利である。

【0014】このようにして、クイズに答えると、今度はプレイヤー自身にパーソナルクイズが出題され、これ

に対し回答する（ステップ8）。次に、ミニゲームを行い（ステップ9）、これにて実質上のゲームは終了し、選択者との相性等からなるゲーム結果を待つだけになる。この結果が出る前に、登録者に余裕があるかが判断され（ステップ10）、余裕がある場合には登録されるを問う（ステップ11）。このとき、登録を希望した場合には図4のフローチャートへ進む。また、登録を望まない場合や登録者に空きがない場合にはディスプレイ2に結果が発表されるとともに（ステップ12）、結果がプリントされてプリント排出口6から排出される（ステップ13）。

【0015】上記ステップ11において、登録を希望した場合は図4に示すように、プレイヤーの年齢を入力し（ステップ14）、クイズ記憶部に記憶されたクイズから2問がランダムに選択されそれに回答する（ステップ15）。次に、プレイヤーのメッセージを入力する（ステップ16）。このとき、予め用意された規定のメッセージから1つを選択することもできるし、オリジナルなメッセージを入力することができる（ステップ17）。これらの情報は、情報記憶部に記憶され、その後にプレイするプレイヤーに対する登録者となり（ステップ18）、図3のステップ12に戻る。このようにして、プレイヤーが登録者になり、選択者に選ばればステップ15におけるクイズに対してどの回答をしたかがクイズとして出題される。

【0016】このように構成すると、登録者の空きを定期的に作ることで、登録者を自動的に入れ替え補充することができ、ゲームの斬新さが常に保たれて、プレイヤーに再挑戦しようとする意欲を掻き立てることができる。

【0017】以上、本発明の好ましい実施形態について説明したが、本発明は上記実施形態に限定されず、各種変更できるものである。例えば、上記実施形態では撮影手段で撮影した写真を画像としていたが、その撮影画像に基づいたイラスト、似顔絵であってもよい。

【0018】また、プレイヤーのデータには血液型や星座占いの星座名を記憶すれば、相性診断にこれらの要素を加味させることもできる。

【0019】

【発明の効果】請求項1の構成によれば、登録者のデータ、クイズに対する回答に問題としているため、多数のクイズを用意せずとも同じ問題に当たる可能性がなく、その回答も登録者の顔の表情やデータ等からなる推理するという今までにないゲーム装置を提供することができる。。

【0020】請求項2および3の構成によれば、プレイヤー自身が登録者になることができるので、クイズの斬新さが容易に維持することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るゲーム装置の一例を示す斜視図で

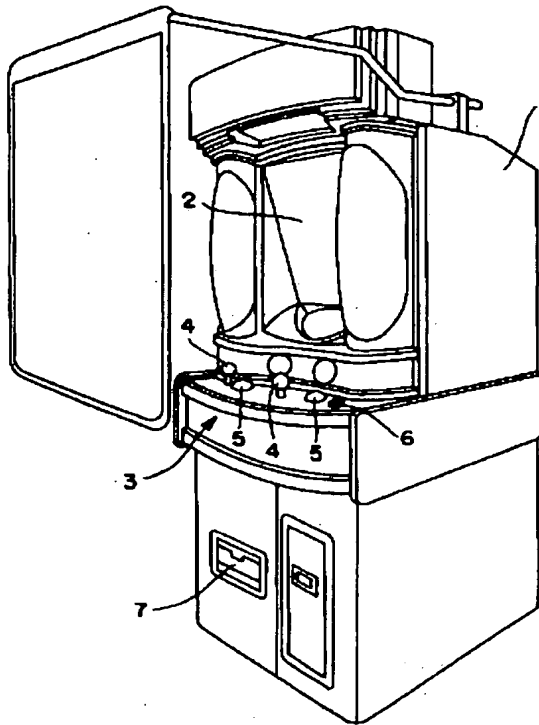
ある。

【図2】そのゲーム装置の制御部の構成を示すブロック図である。

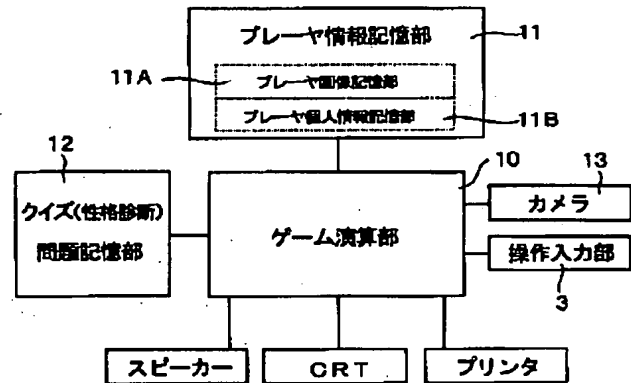
【図3】ゲーム動作の一例を示すフローチャートである。

【図4】登録時の動作を示すフローチャートである。

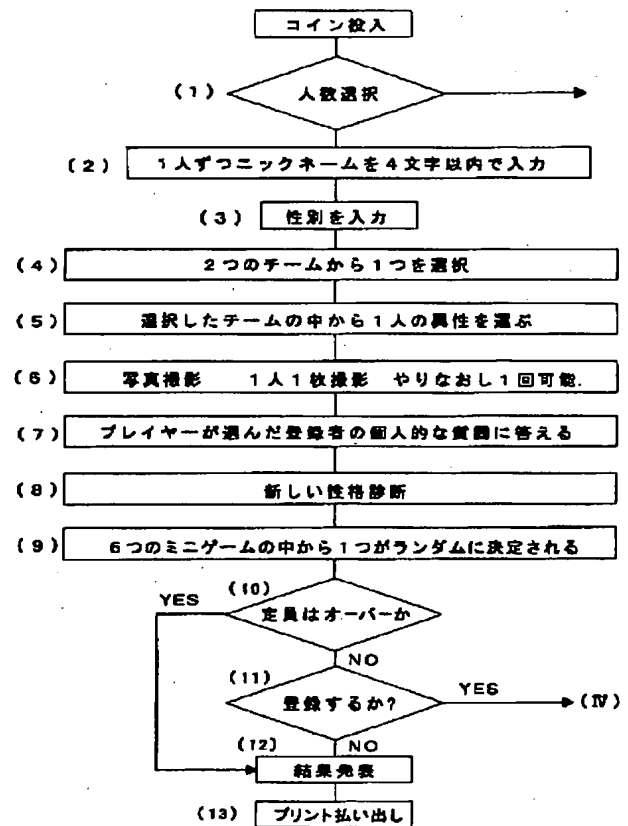
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

